
Wissensgemeinschaften in Wirtschaft, Wissenschaft und öffentlicher Verwaltung

Thomas Köhler¹, Eric Schoop¹, Nina Kahnwald²

¹Technische Universität Dresden

²Hochschule der Deutschen Gesetzlichen Unfallversicherung (HGU)

1 Einleitung

Die 20. Tagung der Gemeinschaften in Neuen Medien (GeNeMe) stellt innovative Technologien und Prozesse zur Organisation, Kooperation und Kommunikation in virtuellen Gemeinschaften vor und bildet ein Forum zum fachlichen Austausch insbesondere in den Themenfeldern Wissensmanagement und E-Learning. Diskutiert werden nicht nur technologische oder ökonomische Gesichtspunkte der Nutzung neuer Medien, vielmehr werden auch soziologische, psychologische, personalwirtschaftliche, didaktische und rechtliche Aspekte betrachtet. Die GeNeMe richtet sich an Experten aus Forschung und Industrie und sucht den Erfahrungsaustausch zwischen Teilnehmern verschiedenster Fachrichtungen, Organisationen und Institutionen aus Wirtschaft und Verwaltung.

Die aktuell diskutierten digitalen Transformationsprozesse (Industrie 4.0, IoT) prägen die GeNeMe 2017. Im Fokus stehen Innovation und Forschung, Methoden und Werkzeuge zur digitalen Abbildung wissens-intensiver Zusammenarbeit in zunehmend heterogener werdenden Gemeinschaften (augmented knowledge communities). Weitere Impulse kommen aus den Themenfeldern der Wissensvisualisierung und der Wissensarchitektur. Neben den informatischen und medientechnologischen Analysen findet auch die Praxis der (organisationalen) Wissensintegration, sei es durch Wissensmanagement, Lern- oder Bildungsprozesse, Beachtung.

Die GeNeMe 2017 lädt Referenten und Gäste ein, die Trends aus der Praxis in den Blick zu nehmen und zu analysieren. Insgesamt bestimmen unsere Antworten auf offene Fragen mehr denn je, wie sich professionelles und privates Handeln gestalten lässt. Die weiterhin zunehmende Mobilität moderner multimedialer Systeme wie Smartphones und Tablets erschließt auch den letzten Bereich, eine hohe Verfügbarkeit bzw. Immersion sind die Folge.

2 Beiträge

Die Beiträge zu diesem Tagungsband setzen sich zusammen aus den Bereichen: Wirtschaftliches Handeln und Informationsmanagement in Online Communities, Öffentliche Verwaltung: Infrastruktur und Anwendungsfeld Sozialer Gemeinschaften, Technologien und Methoden für Online Communities und Digitale Wissensarchitektur, Mixed Reality Konzepte für online Gemeinschaften und Wissensbasierte online-(Zusammen-)Arbeit in Lehre und Forschung.

Die Schwerpunkte des vorliegenden Bandes widmen sich den folgenden Themenfeldern:

Community Manager, Handlungs- und Informationsmanagement in Online Communities

- Rahmenbedingungen und Anreize zur Gestaltung proaktiver Lern- und Wissenscommunities: Anforderungen an das Community Management
- “With A Little Help From My (Online?) Friends” – A Comparison of Support Seeking, Receiving and Providing Support in Online and Offline Communities
- How to ensure sustainability within online communities? Raising the problem from the point of view of the Erasmus Plus project “European Social Entrepreneurs
- Der MOOC „Ready for Study“: Kompetenzorientiertes Lernen in heterogenen Gruppen

Öffentliche Verwaltung: Infrastruktur und Anwendungsfeld sozialer Gemeinschaften

- Anwendung der E-Kompetenzstudie im IT-Bereich einer kommunalen Behörde
- Die Katastrophe im Blick–Navigation durch die (Informations-)Flut
- Performance monitoring and information technologies in the management of schools in Germany

Online Communities und Digitale Wissensarchitektur

- Entrepreneurship on the Road: Sensibilisierung für Digital Business Modeling & Marketing in mobilen Innovationslaboren
- Gestaltung von Smart Learning Environments in der betrieblichen Weiterbildung als interdisziplinäre Herausforderung
- Absorptive Capacity in Startups – Organisationale sowie externe Determinanten und ihr Einfluss auf die Wissensakquise junger Unternehmen

Diskursanalysen und empirische Analysen und Technologien

- Analyse wissenschaftlicher Konferenz-Tweets mittels Codebook und der Software Tweet Classifier
- Listening to the Crowd: Discourse Structure Analysis for Urban Design
- Usability von Fragebogen auf mobilen Endgeräten
- Auf die Typen kommt es an. Eine empirische Analyse studentischer Spielertypen
- Learning und Academic Analytics in Lernmanagementsystemen. Herausforderungen und Handlungsfelder im nationalen Hochschulkontext
- Virtual Scavenger Hunts – Exploring Customer Satisfaction in Alternate Reality Games

Wissensbasierte online-(Zusammen-)Arbeit in Lehre und Forschung

- Student Readiness for Online Learning
- Measuring Knowledge in Computer Network Vocational Training by Monitoring Learning Style Preferences of Students
- Die Vermittlung von E-Kompetenzen in Orten des digitalen Lernens. Erfahrungen aus dem europäischen Kooperationsprojekt CODEMOB an der Schnittstelle zwischen Forschung und Praxis
- Digitalisierung in den Köpfen verankern – am Beispiel eines mittelständischen Unternehmens
- Open Educational Resources (OER) in Sachsen Satus Quo – Potentiale – Herausforderungen
- Wissenshappchen als Facebook Instant Article – ein durchaus mögliches Zukunftsszenario

Video-basierte Kooperation in der Bildung

- Videoportalsysteme in der Hochschule – Ergebnisse eines Systemfunktionsvergleichs für den Videocampus Sachsen
- Vorstellung der Videocampus Sachsen Pilotplattform
- Videounterstützte Reflexion im Iran: Auswirkungen von Gender und Erfahrung
- Computergestützte berufliche Weiterbildung von Sportlehrkräften

Mixed-Reality Konzepte für online Gemeinschaften

- Welche Gamification motiviert? Ein Experiment zu Abzeichen, Feedback, Fortschrittsanzeige und Story
- Catch them all! – Pokémon Go führt zu steigender physischer Aktivität und sozialer Zugehörigkeit
- Erfahrungen zur Nutzung von Mixed und Virtual Reality im Lehralltag an der HTW Dresden

Wie bereits in den vergangenen Jahren öffnet sich die GeNeMe für Interessenten aus dem englischen Sprachraum - wobei Deutsch die vorherrschende Sprache der hier publizierten Texte bleibt. Mit Blick auf die verbesserte internationale Sichtbarkeit der GeNeMe-Community sei an dieser Stelle erwähnt, dass die Indizierung bei Scopus über Elsevier mittlerweile wirksam ist und auch den hier vorgelegten Tagungsband umfassen wird – sobald dieser im Open Access System der TU Dresden unter www.qucosa.de als Volltext verfügbar gemacht wurde. In dem Open Access Repository Qucosa finden Sie die Texte aller GeNeMe Vorgängerbände seit dem Beginn der Tagungsreihe im Jahr 1998.

3 Danksagung

Die Ausrichtung der Konferenz liegt bei einer Gruppe von Wissenschaftlern der Fakultäten Erziehungs- und Wirtschaftswissenschaften sowie dem Medienzentrum der Technischen Universität Dresden mit freundlicher Unterstützung des Silicon Saxony e.V., als Partnerhochschulen beteiligen sich die Hochschule Meißen (FH) und Fortbildungszentrum, die Hochschule der Deutschen Gesetzlichen Unfallversicherung (HGU), die HTW Dresden und die FH Dresden an der inhaltlichen Gestaltung der 20. GeNeMe 2017.

Die Herausgeber danken an dieser Stelle insbesondere allen Autorinnen und Autoren, die mit ihren Beiträgen dem vorliegenden Band eine besondere Qualität verleihen. Ebenso gilt unser Dank den mehr als 20 Gutachterinnen und Gutachern aus Wissenschaft und Wirtschaft. Nur durch ihre fachlich hoch kompetente Arbeit als Mitglieder im Programmkomitee ist es bei der Fokussierung des Themenfeldes und der Vielzahl der Beiträge möglich gewesen, die vorliegende Auswahl zu treffen und auch den Autoren abgelehnter Beiträge konstruktives, detailliertes Feedback geben zu können.

Schließlich gilt unser Dank den an der Begleitung des Review-Verfahrens und an der Zusammenstellung der Manuskripte für den Tagungsband Beteiligten sowie den für den Betrieb des Online-Review-Systems Verantwortlichen! Frau Nicole Filz hat in bewährter Weise die redaktionelle Betreuung sowie das Layout des vorliegenden Bandes übernommen und auch in zeitkritischen Phasen Geduld mit den Herausgebern gehabt.

Ihnen als Leserinnen und Lesern wünschen wir erneut eine gewinnbringende Lektüre!

Dresden im Oktober 2017

Thomas Köhler, Eric Schoop und Nina Kahnwald